

## PUZZLE BOX MODEL FLANEL SEBAGAI MEDIA KREATIF DALAM BELAJAR MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR<sup>1</sup>

Hermanto, Achmad Morodadi, Imam Yuwono, Ruslan Abdul Ghani, Hastuti Praptiningsih<sup>2</sup>

### ABSTRACT

Keberadaan anak-anak tidak mudah dilepaskan dari lingkungan bermain. Anak yang belajar di kelas satu sekolah dasar yang berusia sekitar 6-7 tahun mengalami perubahan dari situasi keluarga dan situasi bermain yang tidak terkondisi menjadi situasi belajar di sekolah yang terkondisi. Akibatnya, seorang anak dituntut untuk belajar dengan menuruti aturan tertentu di sekolah.

Penelitian ini mengetengahkan media permainan yang digunakan dalam proses belajar membaca permulaan, sehingga anak merasa lebih senang, tidak tertekan dan dapat kreatif. Media permainan yang digunakan adalah puzzle box model flanel, yang berbentuk kubus dengan potongan-potongan gambar sederhana dan menarik yang dilengkapi dengan bentuk tulisan atau keterangan gambar tersebut.

Subjek penelitian eksperimen ini adalah 16 murid kelas I SD Islamiyah sebagai kelompok eksperimen dan 16 murid kelas I SDN Warungboto sebagai kelompok kontrol. Data yang berupa kemampuan membaca yang didukung oleh observasi dianalisis dengan menggunakan uji t. Dari analisis data yang terkumpul disimpulkan bahwa puzzle box model flanel efektif untuk belajar membaca permulaan. Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar, konsentrasi belajar, kreativitas dan aktivitas anak meningkat selama belajar menggunakan media puzzle box model flanel ini.

<sup>1</sup> Lomba Inovasi Teknologi Mahasiswa Propinsi DIY Bidang Pembangunan Sosial Tahun 1995/1996. Dosen Pembimbing : Dra. Ishartiwi, M.Pd.

<sup>2</sup> Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Yogyakarta

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh orang dewasa dalam rangka mencapai kedewasaan seseorang yang dididiknya. Jenjang pendidikan baik pendidikan informal, formal maupun non formal di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kehidupan manusia Indonesia seutuhnya. Mengembangkan manusia seutuhnya mencakup segala aspek kehidupan, yaitu melingkupi aspek kehidupan praktis, psikis maupun sosial.

Karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar dengan Sekolah Menengah maupun dengan Sekolah Lanjutan pada umumnya berbeda-beda. Proses belajar mengajar sekolah dasar lebih menitikberatkan pada aspek pengenalan dan aspek pengetahuan dasar yang masih terlihat konkrit. Pendidikan bagi murid kelas I Sekolah Dasar dilaksanakan dengan menerapkan prinsip belajar sambil bermain, dikarenakan pada diri anak kelas I pertumbuhan kejiwaannya masih belum berkembang sebagaimana layaknya anak yang bersekolah lebih tinggi dari dirinya.

Pada masa sekolah, anak-anak telah memiliki kematangan dan telah menginjak masa peka untuk belajar, sehingga keadaan tersebut perlu dimanfaatkan sebaik-baiknya. Kenyataannya, lingkungan sekolah kurang dapat memberikan lingkungan yang kondusif bagi anak. Murid kelas I SD sudah diberikan pelajaran dengan materi pelajaran yang sangat padat dan lebih menekankan pada tercapainya program pengajaran, sehingga anak menjadi pasif dan kurang kreatif. Anak berusia 6-7 tahun belum bisa dipisahkan secara penuh dari dunia bermainnya. Keadaan jiwa anak-anak yang duduk di kelas I SD yang masih kekanak-kanakan dan masih senang bermain ini, memerlukan media permainan dalam pelaksanaan belajar mengajar agar kreatif dan merasa ada kebebasan berfikir dalam mengikuti pendidikan.

Puzzle box model flanel adalah media kreatif visual tiga dimensi yang sifatnya menarik minat, menumbuhkan kreativitas, mudah penggunaannya, memberikan suatu informasi, bentuk, ukuran dan warnanya menarik. Puzzle box model flanel merupakan perpaduan antara bentuk puzzle box dengan flanel yang direkayasa dan ditampilkan secara bersama-sama dengan tujuan untuk memberikan ide dan menumbuhkan kreativitas anak. Flanel merupakan media papan yang permukaannya dilapisi kain flanel atau kain lainnya yang berbulu agar dapat dipergunakan untuk meletakkan gambar-gambar lainnya (Rumampak, 1988). Kelebihan flanel menurut Pakasi (1980) adalah bahwa apa yang ditempelkan padanya sangat menjelaskan dan mengkonkritkan pelajaran, mengajar, membaca, menghitung, menambah dan mengurangi. Flanel juga memudahkan pemahaman konsep.

Puzzle yang digunakan dalam penelitian dibuat sendiri oleh peneliti dengan memanfaatkan kertas koran bekas yang dibuat bubur kemudian dicetak berbentuk kubus atau kayu usuk yang tidak dipakai dengan ukuran 4x4x4 cm. Pada kubus-kubus tersebut ditempelkan potongan-potongan gambar model flanel yang sederhana dan menarik anak disertai dengan bentuk tulisan atau keterangan gambar, kemudian dipasang secara acak. Puzzle ini dilengkapi dengan box yang terbuat dari tripleks dan digunakan untuk meletakkan puzzle tersebut.

### METODE

#### Variabel Penelitian

Variabel tergantung dalam penelitian ini adalah membaca permulaan yang diukur dengan menggunakan tes kemampuan membaca. Membaca permulaan adalah belajar dari tidak mengenal tulisan atau abjad hingga mengerti maksud yang dibaca dengan cara merangkai huruf menjadi suku kata dan kalimat.

Variabel bebasnya adalah perlakuan media puzzle box sebagai media belajar sambil bermain. Materi yang digunakan disesuaikan dengan kurikulum sekolah dan pelaksanaannya menggunakan metode struktural analisis sintesis (SAS), yakni melatih membaca permulaan dengan memperkenalkan gambar, huruf, suku kata dan kata demi kata kemudian kembali ke huruf demi huruf.

### Subjek Penelitian.

Subjek penelitian adalah 16 murid kelas I SD Islamiyah dan 16 murid kelas I SDN Warungboto Yogyakarta.

### Pelaksanaan dan Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan *pre test - post test control group design* sebagai desain penelitian. Tahap pertama dalam penelitian adalah menentukan subjek penelitian dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Tahap kedua adalah mengadakan pretes dengan melakukan pengukuran terhadap kemampuan membaca permulaan subjek penelitian. Selanjutnya dengan sistem *matching* dilakukan penentuan kelompok eksperimen yaitu SD Islamiyah Yogyakarta dan kelompok kontrol, SD Negeri Warungboto Yogyakarta. Tahap ketiga adalah memberikan perlakuan belajar sambil bermain dengan puzzle box model flanel. Selama melakukan proses ini, dilakukan observasi untuk memperoleh data tambahan. Tahap terakhir adalah melakukan posttest berupa tes membaca untuk kedua kalinya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengujian Hipotesis

Uji t dikenakan untuk membandingkan pretes dan postes kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasilnya menunjukkan bahwa puzzle box model flanel efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar membaca permulaan.

Uji t juga dilakukan untuk membandingkan antara pretes dengan postes baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Hasil analisis data menunjukkan bahwa baik pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terjadi perubahan perkembangan kemampuan membaca, data selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Tes Kemampuan Membaca Permulaan

No	Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
	Subyek	Pretes	Postes	Subyek	Pretes	Postes
1	Ad	20	30	At	30	30
2	Ft	29	30	Pu	28	30
3	Mr	29	30	Ad	25	30
4	Re	30	30	Ar	30	30
5	Tr	25	30	He	26	30
6	Ap	27	30	Ma	14	19
7	Da	10	20	Nu	20	30
8	Di	24	30	Nr	20	30
9	Fe	30	30	Ns	28	30
10	Fa	27	30	Ri	30	30
11	He	30	30	Sa	24	30
12	Im	26	30	Tu	25	30
13	Nu	29	30	Tr	20	30
14	Nr	30	30	Tu	30	30
15	Pr	27	30	Ru	27	30
16	Ra	30	30	He	28	30

### Hasil Observasi

Selama pengajaran dengan menggunakan alat bantu belajar puzzle box model flanel, motivasi dan konsentrasi belajar murid meningkat, demikian pula kreativitas dan kerja samanya. Penggunaan media tersebut juga memperlancar kemampuan membaca murid kelas I SD, di mana murid menjadi mampu membaca kalimat dengan baik tanpa harus mengejanya terlebih dahulu.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian hipotesis dan interpretasi dapat disimpulkan bahwa:

1. Puzzle Box Model Flanel dapat meningkatkan kemampuan belajar membaca permulaan.
2. Puzzle Box Model Flanel lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain puzzle dengan lebih bervariasi.
3. Perkembangan motivasi anak meningkat setelah diberikannya permainan Puzzle Box Model Flanel.
4. Permainan Puzzle Box Model Flanel dapat menumbuhkan kerjasama antar anak didik.

## SARAN

### Bagi Peneliti

Penelitian tentang pemanfaatan puzzle box model flanel sebaiknya dilakukan untuk anak yang benar-benar belum bisa membaca sehingga efektivitas media ini akan lebih nampak hasilnya.

### Bagi Guru

Guru sebaiknya menggunakan media pendidikan yang tidak harus membeli dalam mengajarkan belajar membaca permulaan.

### Bagi Orangtua

Orang tua perlu membantu perkembangan anaknya sendiri terutama dalam membimbing belajar di rumah.

### Bagi Pembuat Media

Pembenahan alat bantu belajar puzzle box model flanel masih memerlukan penyempurnaan sehingga penggunaannya dapat lebih efektif dan memberikan manfaat bagi pengembangan kemampuan membaca anak.

## IMPLIKASI

Media puzzle box model flanel dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan media untuk belajar membaca permulaan murid kelas I SD. Media tersebut dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas anak, serta dapat dibuat sendiri oleh guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Rumapak, Dientje Borman. 1988. Media Instruksional IPS. Jakarta: P21PTK.
- Pakasi, Soepartinah. 1980. Pembaharuan Pendidikan Dasar. Jakarta: Bratara Karya Aksara.
- Hastuti, Sri. 1981. Peristiwa Belajar Bahasa Kedua Pada Anak II. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta